



Bevor ihr die **Checkliste** des Grundspiels ausführt, entfernt das **Nebelplättchen** mit der **Hexe** darauf. Feld 63 bleibt frei. Gespielt wird auf der Vorderseite des Grundspielplans (Rietland). Anschliessend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Prinz Thorald, die Hexe, die Schildzwerge, den dunklen Magier Varkur und eine nicht verwendete Figur jedes Helden aus dem Grundspiel,
- Den Gegenstand **Gift** und **3 Bauernplättchen**.
- Die **Legendenkarten** „Spuren im Nebel“, „Gegengift“, „Der Rat des Bewahrers“ und je **eine** der Karten „Verflucht“ und „E“.
- **Verdeckt und gemischt**: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, alle Edelsteine, 6 Pergamente.
- Folgendes Material wird aus „Die Legenden von Andor: **Die letzte Hoffnung**“ neben dem Spielplan bereitgelegt: 1 Markierungsring, 4 blaue und 5 grüne Würfel, 6x Sternenkraut, der Bruderschild und der Gegenstand „Kessel“.

Legt Sternchen auf die Buchstaben **E, G, H** und **N** der Legendenleiste.

*Die Helden von Andor waren wieder einmal im ganzen Land unterwegs, um neue Abenteuer zu meistern. In dieser Zeit geschahen viele Dinge, sowohl gute als auch schlechte.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



Wenn ein Held ein Feld mit einem **Nebelplättchen** **betritt**, muss er **stehen bleiben** und, **unabhängig** vom Symbol auf dem Plättchen, eine **Ereigniskarte** ziehen. Danach wird der Effekt des Symbols wie gewohnt ausgeführt (so kann es also geschehen, dass gleich noch eine Ereigniskarte gezogen wird) und der Held **beendet** anschliessend seinen Zug. Bei der Nutzung eines **Sternenkrauts** muss ein Held bei einem **Nebelplättchen** **nicht** stehenbleiben.

---

**Aufgabe:** Ihr müsst ein **Nebelplättchen** mit einem **Gor** aufdecken, bevor der Erzähler den Buchstaben **E** der Legendenleiste erreicht. Sobald ihr das **Nebelplättchen** aktiviert, wird die **Legendenkarte** „**Spuren im Nebel**“ vorgelesen.

---

*Kreaturen verwüsteten die Wälder Andors, ein Troll war am Krallenfels gesichtet worden und im Gebirge kamen dunkle Wesen zum Vorschein.*

Stellt **Gors** auf die Felder **22, 23, 24** und **50**, **Skrale** auf **36** und **48**, einen **Troll** auf **30** und einen **Wardrack** auf Feld **67**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** alle, die einen Skral erwähnen und zusätzlich das, welches einen Wardrak auf Feld 51 ins Spiel bringt **aus** und legt je **eins** der restlichen **verdeckt** auf die Felder F und H der Legendenleiste.

Legt **Bauernplättchen** auf die Felder 15 und 28 und ein **Sternkraut** auf 27.

Mit einem Sternkraut kann ein Held bis zu **6 Felder** am Stück zurücklegen. Sobald der Held anhält, **verfallen** jedoch die restlichen Schritte. Es wird in die Ablage für Gold und Edelsteine gelegt.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5** der **6 Runensteine**, **2 Heilkräutern** und **2 Edelsteinen**. Edelsteine funktionieren wie in „Die letzte Hoffnung“, also um **Kreaturen abzulenken**. Sie können **nicht** wie Gold benutzt werden, um bei Händlern einzukaufen.

Jeder Held würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**, addiert **20** zum Würfelergebnis hinzu und stellt seine Heldenfigur auf das so ermittelte Feld.

Jeder Held startet mit **7 Willens- und 2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **3 Gold, 1 Fernglas und 1 Stärkepunkt**.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



Falls bis jetzt die Legendenkarte „Spuren im Nebel“ **nicht** vorgelesen wurde, ist die Legende **sofort verloren**. Sonst lest hier weiter:

*Zu diesen Zeiten wurde ein neues Bündnis zwischen Zwergen und Menschen geschmiedet. Die Schildzwerge wollten den Bewahrern einen Schild schenken, welcher die Stärke des Zwergenvolks in sich trug.*

Legt den **Bruderschild** auf Feld 71 und ein Sternchen auf Feld 57.

**Heldenaufgabe:** Bevor der Erzähler N erreicht, muss ein Held den Bruderschild auf **Feld 71 aufnehmen** und zum **Baum der Lieder** (Feld 57) bringen. Er kann davor **einmalig** genutzt werden um...

- a) den Verlust von Willenspunkten nach einer Kampfrunde für den Träger des Schildes zu verhindern.
- b) die Stärkepunkte zweier Helden **permanent** zu tauschen.

Stellt **Gors** auf 30 und 39 und **Skrale** auf 10 und 38.



Falls bis jetzt die Legendenkarte „Spuren im Nebel“ **nicht** vorgelesen wurde, ist die Legende **sofort verloren**. Sonst lest hier weiter:

*Zu diesen Zeiten wurde ein neues Bündnis zwischen Zwergen und Menschen geschmiedet. So wollten die Zwerge dem König von Andor eine Freude machen und ihm den Bruderschild zu seinem Geburtstag schenken.*

Legt jetzt den **Bruderschild** auf Feld **71** und ein Sternchen auf Feld **0**.

**Heldenaufgabe:** Bevor der Erzähler N erreicht, muss ein Held den Bruderschild auf **Feld 71** aufnehmen und zur **Rietburg** (Feld 0) bringen. Er kann davor **einmalig** genutzt werden um...

- den Verlust von Willenspunkten nach einer Kampfrunde für den Träger des Schildes zu verhindern.
- die Stärkepunkte zweier Helden **permanent** zu tauschen.

Stellt **Gors** auf **30** und **39** und **Skrale** auf **10** und **38**.



Falls bis jetzt die Legendenkarte „Spuren im Nebel“ **nicht** vorgelesen wurde, ist die Legende **sofort verloren**. Sonst lest hier weiter:

*In dieser Zeit kamen sich die Zwerge und Menschen Andors ein Stück näher und die Oberhäupter der Völker wollten sich bereden. Der Zwergefürst wollte Prinz Thorald am liebsten in seiner Lieblingstaverne bei einem Krug Met treffen. So bat der Prinz, der gerade von einer Erkundungstour aus dem Süden wiederkehrte, die Helden Andors, ihn zur Taverne zu begleiten.*

Stellt die Figur **Prinz Thorald** auf Feld **81** und ein Sternchen auf Feld **72**. Ihr könnt Prinz Thorald bei 2 Spielern 4 Felder, bei 3 Spielern 3 Felder und bei 4 Spielern 2 Felder weit **pro Stunde** bewegen. Im Kampf gibt er euch **4 zusätzliche Stärkepunkte**. Legt ein **Sternchen** auf Feld **72**.

**Heldenaufgabe:** Bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht, muss **Prinz Thorald** auf der **Taverne** (Feld 72) stehen.

Stellt **Gors** auf **30** und **39** und **Skrale** auf **10** und **38**.



Falls bis jetzt die Legendenkarte „Spuren im Nebel“ **nicht** vorgelesen wurde, ist die Legende **sofort verloren**. Sonst lest hier weiter:

*Die Silberzwerge waren in Andor zu Besuch. Sie wollten die Schildzwerge besuchen gehen. Jedoch bot das Rietland so viele Sehenswürdigkeiten, dass sie nicht umhin konnten, einige von ihnen zu besichtigen. Die Schildzwerge baten die Andori, ihre Reise so sicher, wie möglich zu gestalten. Damit sich die Zwerge und Menschen etwas näher kamen, übernahmen die Helden den Auftrag gerne.*

Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld 15. Sie geben euch im Kampf **4 zusätzliche Stärkepunkte**. Ihr könnt die Schildzwerge bei 2 Spielern 4 Felder, bei 3 Spielern 3 Felder und bei 4 Spielern 2 Felder weit **pro Stunde** bewegen.

---

**Heldenaufgabe:** Legt Sternchen auf die Felder **0, 18** und **57**. Die Figur der **Schildzwerge** muss diese Felder **betreten** und danach, bevor der Erzähler N erreicht, auf **Feld 71** stehen bleiben. Sobald sie ein Feld mit Sternchen betreten, wird es entfernt.

---

Stellt **Gors** auf **30** und **39** und **Skrale** auf **10** und **38**.



Wenn jetzt nicht ein Held mit **Heilkraut, Runenstein und Edelstein auf Feld 0** steht, ist die Legende **sofort verloren**. Ansonsten legt dieser die eben genannten Dinge auf dem Feld **ab** und ihr lest hier weiter:

*Reka freute sich über die Geschenke des Helden und gab ihm einen ihrer Tränke.*

Der Held auf **Feld 0** bekommt jetzt einen **Trank der Hexe**. Stellt die **Hexe** zu ihm.

*Der Held erzählte ihr von den seltsamen Spuren und Reka bot an, sich die Sache einmal anzusehen. Doch die Zeit drängte, da sie das mysteriöse Sternenkraut erforschen wollte, denn nun war es auch im Wachsamem Wald und an der Küste entdeckt worden, was, wie sie meinte, sehr seltsam und besorgniserregend war.*

---

**Aufgabe:** Wenn der Erzähler Feld **H** der Legendenleiste **betritt**, muss ein **Held** mit der **Hexe** zusammen auf dem **Feld mit dem Markierungsring stehen**. Die Hexe kann einfach von einer Heldenfigur mitgezogen werden. Sie ignoriert Kreaturen.

---

Legt je ein **Sternenkraut** auf **Feld 15** und **Feld 49**.



Wenn die Hexe jetzt nicht mit einem **Helden** auf dem **markierten Feld steht**, ist die Legende sofort **verloren**.  
Sonst lest hier weiter:

*Mittlerweile hatte sich der Nebel verflüchtigt. Langsam beugte sich Reka über die Spuren im Schlamm.*

*„Ich fühle dunkle Magie an diesem Ort.“; Reka roch an dem nassen Gras bei den Spuren. „Die Magie rührt von einem... ja, einem alten Bekannten! Hier kam vor einiger Zeit ein Freund von dir vorbei. Nun wurde er zu eurem Feind!“*

*Dann flüsterte sie dem Helden etwas ins Ohr und dieser blickte sie besorgt an. Im nächsten Moment jedoch sprang Reka plötzlich in die Höhe, rammte den verdutzten Helden und rannte fort.*

Entfernt die **Hexe** vom Spielplan und stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler.

*„Was ist da plötzlich in sie gefahren?“, fragte sich der Held. Doch nun gab es weitaus beunruhigendere Neuigkeiten...“*

Legt ein Bauernplättchen auf Feld 24.

**Eure Wahl:** Ihr könnt einen **Troll** auf Feld 21 stellen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.



### Legendenziele:

Die Legende ist **gewonnen**, wenn der Erzähler den Buchstaben **N** auf der Legendenleiste erreicht und...

... die **Burg erfolgreich verteidigt** wurde...

... die **Heldenaufgabe** erfüllt wurde...

... und der **Endgegner** der „**Verhext**“-Legendenkarte **besiegt** wurde.

Sobald der **Endgegner** der „**Verhexten**“-Legendenkarte besiegt wurde, wird der Erzähler **sofort** auf **N** versetzt.

*Eine bedrückte Stimmung erfasste Andor. Es war ruhig geworden. Zu ruhig...*

**Wichtig:** Von nun an werden **keine Ereigniskarten** mehr gezogen. Weder aufgrund von Nebelplättchen, noch bei Sonnenaufgang. Markiert das **Kartensymbol** auf dem Sonnenaufgangsfeld mit einem roten **X**.

*Hinweis:* Auf der folgenden Karte ist immer von einem **Helden** die Rede. Dabei ist **nie** der evtl. am Spiel beteiligte Held gemeint, sondern **immer der im schwarzen Halter** (verhexte Form).

Alle **Verhexten ignorieren Kreaturen** und umgekehrt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „**Verhext**“.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
 ...die Burg erfolgreich verteidigt wurde...  
 ...die Heldenaufgabe erfüllt wurde und...  
 ...der verhexte Endgegner besiegt wurde.

*Reka hatte also recht gehabt: Ein verhexter Held hatte in Andor sein Unwesen getrieben. Doch wer steckte hinter dieser Missetat?*

*Der verhexte Held stockte. Dann verwandelte er sich mit einem schaurigen Lachen in den dunklen Magier Varkur. Die Helden machten einen überraschten Schritt zurück und zogen ihre Waffen. Ersetzt den verhexten Helden durch Varkur.*

**Lest weiter auf Legendenkarte N2.**



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
 ...die Burg nicht verteidigt wurde oder...  
 ...die Heldenaufgabe nicht erfüllt wurde oder...  
 ...der verhexte Endgegner nicht besiegt wurde.



„Meine geliebten Erzfeinde!“, begrüßte er die Helden. „Ein weiteres Mal habe ich euch in die Irre geführt. Was ein Kinderspiel das doch bei euch!“

„Nicht du schon wieder!“, unterbrach ihn ein Held. „Was hast du nun wieder für einen Meisterplan?!“

„Ihr habt etwas, das ich zu besitzen begehre.“, begann Varkur mit eisiger Stimme. „Einer von euch lächerlichen Helden weiss genau, was ich meine... er hält es vor den anderen versteckt und wird es euch nie zeigen, denn es ist sein dunkelstes Geheimnis. Würde er seine Tat zugeben, wäre er nicht länger ein angesehener Held Andors. Möge er zu mir kommen und mir den Gegenstand aushändigen, ansonsten wird Andor nie Frieden finden. Überlege er es sich gut... auf bald meine lieben Feinde!“

Die Helden hatten gebannt gelauscht. Nun aber ergriff einer die Chance und stürmte mit erhobenem Schwert auf Varkur zu. Dieser jedoch grinste nur und mit einem letzten unheilvollen Lachen fing seine Gestalt an zu verblassen, bis schliesslich nur noch düsterer Nebel an Varkurs Stelle waberte, der mit nassen Fingern die Helden zu bedrohen schien.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Spuren im Nebel**

Deckt diese Karte auf, wenn ihr das erste **Nebelplättchen** mit einem **Gor** aktiviert.

Der Held stutzte. Da, vor ihm im Nebel waren Fussabdrücke zu erkennen. Sie kamen ihm merkwürdig bekannt vor...

*Vielleicht wusste Reka weiter? Die Helden hatten von König Brandur gehört, dass die Hexe schon bald der Rietburg einen Besuch abstatten wollte. Dort konnten sie sie abfangen. Die Helden wollten sie mit einem Geschenk empfangen.*

Es wird **kein** Gor auf das Feld gestellt. Legt stattdessen den **Markierungsring** auf das Feld.

---

**Aufgabe:** Ein Held muss, wenn der Erzähler Feld G der Legendenleiste **betritt**, mit einem **Heilkraut**, einem **Runenstein** und einem **Edelstein** (Werte beliebig) auf der **Burg** (Feld 0) stehen. Dann wird die Hexe auf die Burg gestellt und ihr könnt **für kurze Zeit** ihren **Trank** kaufen.

---

Erwürfelt die Position eines weiteren **verdeckten Edelsteins**.

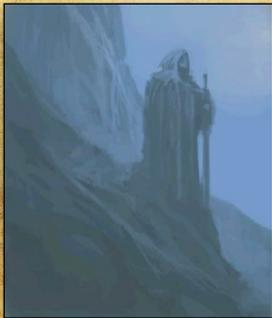


**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Verhext**

### Verhexte Chada

Stellt eine nicht verwendete Figur der **Bogenschützin** in einen schwarzen Halter. Stellt sie dann auf Feld 57, legt ein **rotes X** auf das Händlersymbol dieses Feldes (hier kann nicht länger eingekauft werden) und versetzt alle Heldenfiguren auf von den Feldern 47 und 51-64 auf **Feld 48**. Die verhexte Chada hat **14 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 10**, bei **3 Spielern 20** und bei **4 Spielern 30 Stärkepunkte**.

Chada würfelt mit **5 grünen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Bei jeder Erzählerbewegung bewegt sich Chada **1 Feld** auf folgender Route: 57->47->48->16->13->6->0. Erreicht sie Feld 0, ist die Legende **sofort verloren**.

**Spezialfähigkeit „Weitschuss“:** Sobald ein Held ein Feld **betritt**, welches **2 Felder** von der verhexten Chada entfernt ist, muss er seinen **Zug sofort beenden** und **erleidet im nächsten Zug**, sobald er sich bewegt **5 Willenspunkte**. Er kann jedoch mit einem **vollen Trinkschlauch** im nächsten Zug auf ihr Feld laufen (mit einem halbvollen Trinkschlauch kommt der Held 1 Feld weit und kann Chada von dort aus mit einem Bogen bekämpfen) somit muss er auch **keine Willenspunkte abziehen**. Dort kann der Held **warten oder kämpfen**, sich jedoch **nicht mehr fortbewegen**.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Verhext**

### Verhexter Thorn

Stellt eine nicht verwendete Figur des **Kriegers** in einen schwarzen Halter. Stellt ihn dann auf **Feld 64**. Alle entfernten **Brunnenplättchen** kommen nun wieder auf die sechseckigen Felder. Der verhexte Thorn hat zu Beginn **14 Willenspunkte** (markiert das Spielfeld mit einem Sternchen) und bei **2 Spielern 15, bei 3 Spielern 25 und bei 4 Spielern 35 Stärkepunkte**. Er würfelt mit **4 blauen Würfeln**, gleiche Würfelwerte werden addiert.

*Gierig trank Thorn den Brunnen aus. Er spürte förmlich wie er stärker wurde. Er wollte mehr! Unermüdet rannte er durch Andor auf der Suche nach Wasser.*

**Spezialfähigkeit „Die Macht des Wassers“:** Bei jeder **Erzählerbewegung** wird mit einem **schwarzen Würfel** gewürfelt und die Auswirkung hier vorgelesen:

**6:** Thorn wird auf **Feld 45** gestellt.

**8:** Thorn wird auf **Feld 55** gestellt.

**10:** Thorn wird auf **Feld 35** gestellt.

**12:** Thorn wird auf **Feld 5** gestellt.

Ist der Brunnen auf dem jeweiligem Feld gefüllt, bekommt Thorn **4 Willenspunkte** (versetzt sein **Sternchen auf das Feld, das um 4 grösser ist, als das vorherige**) und der **Brunnen** wird **umgedreht**. Ist er bereits leer, geschieht nichts.

Thorn kann also **mehr als 20 Willenspunkte** haben.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Verhext**

### Verhexte Eara

Stellt eine nicht verwendete Figur der **Zauberin** in einen schwarzen Halter. Stellt sie dann auf **Feld 15**. Bei jeder Erzählerbewegung, bewegt sie sich auf folgender Route: 15->9->8->7->0. Wenn sie die Rietburg (Feld 0) erreicht, ist die Legende **sofort verloren**.

*Sooft die Helden sie auch anzugreifen versuchte, die verhexte Eara wehrte alles mit Leichtigkeit ab. Die Helden mussten ihren übermächtigen Abwehrzauber entwirren. Dazu wollten sie Melkart vom Baum der Lieder zu Rate ziehen.*

---

**Aufgabe:** Ein Held muss Feld 57 (Baum der Lieder) betreten. Dann wird die Legendenkarte „Der Rat des Bewahrers“ vorgelesen.

---

**Wichtig:** Eara kann noch **nicht bekämpft** werden.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Verhext**

### Verhexter Kram

Stellt eine nicht verwendete Figur des **Zwerges** in einen schwarzen Halter. Stellt ihn dann auf **Feld 71**.

Kram hat **14 Willenspunkte**, bei **2 Spielern 10**, bei **3 Spielern 20** und bei **4 Spielern 30 Stärkepunkte**. Er würfelt mit **3 roten Würfeln**, unter 7 Willenspunkten nur noch mit **2**. Er würfelt die Position von je **2x2 verdeckten** und **vier einzelnen verdeckten**

**Edelsteinen**. Legt bei **jedem** ein **verdecktes Pergament** hinzu. Dann deckt alles auf. Kram würfelt bei **jeder Erzählerbewegung** mit einem roten Würfel. Er wird auf das, durch das jeweilige Pergament markierte Feld **versetzt**. Alle **Edelsteine** dieses Feldes kommen auf **Feld 83**, das **Pergament** aus dem Spiel.

### Würfeln=Pergament:

1=7 2=8 3=10 4=11 5=14 6=17

Ist das jeweilige Pergament **nicht** mehr im Spiel, würfelt Kram so lange, bis er auf ein anderes Feld mit Pergament versetzt werden kann. Sobald Edelsteine im **Wert von 22** oder mehr auf **Feld 83** liegen, ist die **Legende verloren**.

### Spezialfähigkeit „Die geheime Kraft der Edelsteine“:

Kram hat so viele **Stärkepunkte zusätzlich**, wie der Wert **aller** Edelsteine auf **Feld 83 minus** die **Anzahl** dieser Edelsteine.

**Wichtig:** Edelsteine mit Pergamenten auf dem selben Feld können nicht eingesammelt werden und lenken auch keine Kreaturen ab.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Der Rat des Bewahrers**

„Nun“, meinte Melkart, „vor vielen Jahren kam ein Zauberer aus dem hohen Norden zu uns. Sein Name lautete... ach, ja genau: Orweyn! Er lehrte uns viele Dinge. Eines Abends erzählte er von einem Trank, der selbst die mächtigsten Zaubersprüche zunichte macht. Wenn das stimmt, könnte euch das helfen. Ich bringe euch bei, ihn zu brauen.“, bot er an. „Man benötigt dafür allerdings Kräuter.“

Erwürfelt die Position von **drei Sternenkraut** und einem verdeckten **Heilkraut**. Der Held auf **Feld 57** bekommt den Gegenstand **Kessel**. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann ein Held mit dem Kessel die Aktion „**Trank brauen**“ wählen den Kessel und eine Mischung aus **1-4 Heil- bzw. Sternenkrautern** abgeben und bekommt den Gegenstand „**Gift**“.

- 1 Kraut: Das Gift wird auf die halbvolle Seite gedreht.
- 2 Kräuter: Das Gift wird auf die volle Seite gedreht.
- 3 Kräuter: Auf das Gift wird 1 Sternchen gelegt.
- 4 Kräuter: Auf das Gift werden 2 Sternchen gelegt.

Sobald ein Held den Gegenstand **Gift** (samt Sternchen, falls vorhanden) bei **Eara ablegt**, wird die Legendenkarte Gegengift vorgelesen.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Gegengift**

Nun war Eara kurz geschwächt. Die Helden konnten sie besiegen!

Von nun an bewegt sich die verhexte Eara **nicht mehr** und ihr könnt sie **bekämpfen**.

Sie hat **14 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 20, bei drei 30 und bei vier 40 Stärkepunkte**. Je nachdem, wie das Gift auf ihrem Feld aussieht, zieht ihr mehr oder weniger **Stärkepunkte** von Earas Werten ab:

- Halb volles Gift: **Nichts** geschieht.
- Volles Gift: **-3** Stärkepunkte
- Volles Gift+1 Sternchen: **-6** Stärkepunkte
- Volles Gift+2 Sternchen: **-10** Stärkepunkte

Sie würfelt mit **einem schwarzen Würfel**.

**Spezialfähigkeit „Die Macht der dunklen Magie“:**

Nach jeder Kampfrunde, die ihr verliert oder gleich stark wie Eara seid, **scheidet ein Held** eurer Wahl, der am Kampf beteiligt war, **aus dem Spiel aus**. All sein **Gold** und seine **Gegenstände** werden auf sein Feld gelegt. Auch wenn ihr nun mit einem Held weniger spielt, gelten noch immer alle Anweisungen für die **ursprüngliche Spieleranzahl**.



**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Kapitel 1**

**Ein dunkles Geheimnis**



**Leichter/schwerer spielen**

Hier könnt ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen. Deckt sie doch einfach mal auf.

**Leichter spielen:** Verhexte/r...

...Chada: Helden erleiden beim Austritt ihrer Reichweite **keine Willenspunkte**.

...Thorn: Er kann **maximal 20 Willenspunkte** besitzen.

...Eara: Sie hat **keine Spezialfähigkeit**.

...Kram: Er bekommt nur die **Hälfte** des Wertes der **Edelsteine** auf Feld 83 in Stärkepunkten extra.

**Schwerer spielen:** Verhexte/r...  
 ...Chada: Ihr benötigt 2 Trinkschläuche, um auf ihr Feld zu kommen, einen, um sie von einem angrenzenden Feld mit Bogen zu bekämpfen  
 ...Thorn: Für jeden **Brunnen**, den er **leert**, bekommt er zusätzlich **2 Stärkepunkte**.  
 ...Eara: Sie würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**.  
 Gleiche Würfelwerte werden addiert.  
 ...Kram: Er erhält den **vollen Wert** der **Edelsteine** auf Feld 83 in **Stärkepunkten** extra.

